

Bruna Maria Almeida Rosa

O USO DE MOTION GRAPHICS NA COMUNICAÇÃO SOBRE DISLEXIA

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Luciane Maria Fadel

Florianópolis
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Rosa, Bruna Maria Almeida

O uso de motion graphics na comunicação sobre
dislexia / Bruna Maria Almeida Rosa ; orientadora,
Luciane Maria Fadel, 2017.

56 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. Motion graphics. 3. Design. 4.
Dislexia. 5. Saúde. I. Fadel, Luciane Maria. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Bruna Maria Almeida Rosa

O USO DE MOTION GRAPHICS NA COMUNICAÇÃO DE CONDIÇÕES DE SAÚDE

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Design”, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 08 de junho de 2017.

Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Luciane Maria Fadel
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Flavio Andalo
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Wiliam Machado Andrade
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado a um mundo
melhor.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a vida, que mesmo nunca sendo fácil, é bonita.

Aos meus amigos e ao meu namorado, que são preciosos aliados nessa caminhada.

Aos meus pais, por me darem a oportunidade de ter mais uma vida pra aprender, e cujo cuidado nunca foi em bens materiais, mas em exemplo e caráter.

Aos professores que se dispuseram a me ajudar a completar esse ciclo, que tem tanto valor em nossa sociedade.

E a Deus, por sempre agir de formas misteriosas, permitindo a existencia de todas as formas de manifestação nesse plano.

RESUMO

Com o aumento do acesso aos softwares de animação nas últimas duas décadas, motion graphics tem sido amplamente utilizado e estudado em diversas áreas. Por sua enorme gama de aplicações na comunicação, sua função está cada vez mais clara, com a crescente necessidade de ganhar tempo e reduzir mão de obra, sem perder qualidade. Este trabalho busca estudar a aplicação do motion a vídeos didáticos, mais especificamente em vídeos curtos que transmitam informações de saúde para ser divulgado em redes sociais. Ao final, depois de desenvolver uma metodologia de trabalho baseada no livro Producing Animation; analisar a história da dislexia e do motion graphic; procurar e estudar similares; os resultados obtidos, resultaram num vídeo, onde foi aplicado toda a essência desse projeto de conclusão de curso.

Palavras-chave: Motion Graphics. Design. Saúde.

ABSTRACT

With increased access to animation software over the last two decades, motion graphics has been widely used and studied in many areas. Because of its wide range of communications applications, its role is increasingly clear, with a growing need to save time and reduce manpower without losing quality. This work seeks to study a movement application, a didactic video, more specifically in short videos that transmit health information to be disseminated in social networks. At the end, after developing a working methodology, without book, Produce animation; Analyze a history of dyslexia and make chart of movement; Search and study similar; The obtained results, resulted in a video, where the whole essence of the project of conclusion of course was applied.

Keywords: Motion Graphics. Design. Health.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Sequência de abertura do filme The Man with The Golden Arm	15
Figura 2: Sequência de abertura do filme The Pink Panther.....	16
Figura 3: Um vídeo de motion graphics chamado Health Direct.....	17
Figura 4: Fluxograma da metodologia do livro Producing Animation.....	19
Figura 5: Fluxograma da metodologia adaptada pela autora.....	20
Figura 6: Abertura do programa Fantástico (1983).....	28
Figura 7: Abertura do programa Fantástico (2015).....	29
Figura 8: Imagem figurativa da persona Carla	33
Figura 9: Imagem figurativa da persona Ricardo.....	34
Figura 10: Prints da animação “Addiction”.....	35
Figura 11: Prints da animação “natural foods x cancer cells”.....	38
Figura 12: Prints da animação “como os exercícios mudam nossa vida”.....	40
Figura 13: Storyboard em papel.....	45
Figura 14: Storyboard em papel.....	46
Figura 15: Paleta de cores do vídeo final.....	46
Figura 16: Personagem flat referência para criação.....	47
Figura 17: Cena 01 do vídeo final.....	48
Figura 18: Cena 02 do vídeo final.....	48
Figura 19: Cena 03 do vídeo final.....	49
Figura 20: Projeto de animação dentro do After Effects.....	50
Figura 21: Timeline do After Effects com as cenas montadas.....	51

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
1.1 OBJETIVOS	19
1.1.1 Objetivo Geral	19
1.1.2 Objetivos Específicos	19
1.2 JUSTIFICATIVA.....	20
1.3 METODOLOGIA.....	21
PESQUISA BIBLIOGRÁFICA.....	26
2.1 DISLEXIA.....	26
2.1.1 O que é.....	26
2.1.2 Sintomas.....	27
2.1.3 Tratamento.....	28
2.2 MOTION GRAPHICS.....	28
2.2.1 Origem e Significado.....	28
2.2.2 Aplicações.....	31
DESENVOLVIMENTO.....	33
3.1 CONCEITUAÇÃO.....	33
3.1.1 Pesquisar sobre o tema.....	33
3.1.2 Público Alvo.....	33
3.1.3 Limites do projeto.....	35
3.2 PESQUISA VISUAL.....	35
3.2.1 Addiction.....	35
3.2.2 Natural foods x cancer cells.....	38
3.2.3 Como os exercícios mudam nossa vida.....	40
3.3 ROTEIRO.....	42
3.4 STORYBOARD.....	46
3.5 ANIMATIC.....	51
3.6 GRAVAÇÃO DE VOZ E ÁUDIOS.....	51
3.7 ANIMAÇÃO.....	52
3.8 VERIFICAÇÃO.....	53
3.9 RESULTADO FINAL.....	54
CONCLUSÃO.....	55
REFERÊNCIAS.....	56

INTRODUÇÃO

A evolução das formas da aplicação do design no mundo moderno torna-se clara na vasta gama de recursos digitais empreendidos para sua produção. De uma forma geral, o termo design se refere à concepção e à elaboração de projetos, sendo dessa forma, imprescindível num sistema de interação entre usuários e objetos, onde informações necessitam ser passadas (VELHO, 2008). Nossa complexa “era da informação” demanda a necessidade de uma comunicação efetiva, sendo necessário que os designers produzam para diversas plataformas de interação (KRASNER, 2008). Com isso, o Motion Graphics torna-se uma valiosa ferramenta de design, pois é uma vertente híbrida do design gráfico com o cinema e o design de animação. Une técnicas de composição de ambos os mundos, sendo vastamente utilizado nos dias de hoje em quase todas as mídias digitais de vídeo e aplicativos. Tornou-se extremamente popular nos anos 80, com o avanço da tecnologia através de vinhetas tridimensionais produzidas para diversos programas na televisão; mas sua primeira grande aparição ocorreu no cinema por volta dos anos 50, através do trabalho icônico do designer gráfico americano Saul Bass, com os créditos iniciais do filme *The Man with The Golden Arm* (1955). Durante os anos 1960, a abertura do filme *The Pink Panther* (1963) seguiu a mesma linha, combinando animações das letras e do personagem com a música de introdução, e assim, também se tornando referência visual por muitos anos.

Figura 1 – Sequência de abertura do filme *The Man with The Golden Arm*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=sS76whmt5Yc>

Figura 2 – Sequência de abertura do filme The Pink Panther



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=86znnjhYrq4>

Com a constante evolução dos recursos, pode-se produzir conteúdos atrativos com ferramentas de última geração, sendo que esse projeto aplica o motion graphics como forma de disseminar informação. Neste-Nesse projeto, optou-se por trabalhar com informação sobre uma doença relativamente comum porem, desconhecida. Assim informações importantes sobre a dislexia serão transmitidas através do vídeo final. A dislexia é uma condição de saúde pouco abordada por projetos de design, e o material existente trata o assunto de forma complicada. Através do estudo de vídeos educativos, design da informação e teorias da animação, será produzido um vídeo que aborde de forma séria, porém atrativa, pontos principais dessa condição de saúde.

Figura 3 – Um vídeo de motion graphics chamado “Health Direct”



Fonte: <https://vimeo.com/110893328>

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Esse projeto de conclusão de curso visa criar uma peça de motion graphics de curta duração sobre ~~a uma condição de saúde~~ dislexia que transmita a informação de forma atrativa e interessante.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Relacionar características do motion graphics que são relevantes para o design de informação;
- Investigar o universo da dislexia;
- Selecionar o conteúdo relevante para a produção do vídeo;
- Estruturar as informações na mídia vídeo;
- Traduzir algumas informações em imagens e/ou movimento

1.2 JUSTIFICATIVA

Considero os vídeos em motion graphics uma forma eficiente e atrativa para propagar informações. A dislexia é uma condição de saúde que possui muitos mitos e diagnósticos errôneos por pessoas que

empregam o termo para qualquer dificuldade de aprendizado, sendo a dislexia em si muito mais complexa do que isso. Com esse projeto, a comunidade ganha uma breve, porém elucidativa forma de entendê-la e buscar ajuda.

Estima-se que a dislexia acometa entre 10% e 15% da população mundial. Este transtorno da aprendizagem aparece claramente na escola, durante a alfabetização, e alguns dos seus sintomas são anteriores a ela. É hereditária e congênita, sem causas culturais, intelectuais e emocionais, onde o indivíduo falha no processo de aquisição da linguagem. Disléticos podem passar anos sem serem diagnosticados corretamente por falta de consciência de seus parentes próximos e seus professores, os principais responsáveis por notar se existe algo de errado com o estudante. As dificuldades na aprendizagem, causadas pela dislexia podem causar implicações emocionais, como baixa auto estima, e problemas na personalidade, como falta de confiança e dificuldade de superar desafios. Por isso, assim que a suspeita é levantada, o aluno é encaminhado a um psicólogo, que fará uma bateria de testes, onde avaliará o nível de inteligência e aplicará testes visomotores, neuropsicológicos e de personalidade.

Por vezes, fui chamada de dislética em brincadeiras com amigos, e depois de um tempo, comecei a me perguntar se realmente era. Fui atrás de sites que pudessem me ajudar, já que não possuo condições financeiras para bancar um psicólogo. O que encontrei era conteúdo pouco atrativo, cansativo, maçante, em sites confusos. Imaginei, se eu que sei o que quero achar não consigo, imagine quem nem sabe o que tem? Como a informação chega a eles?

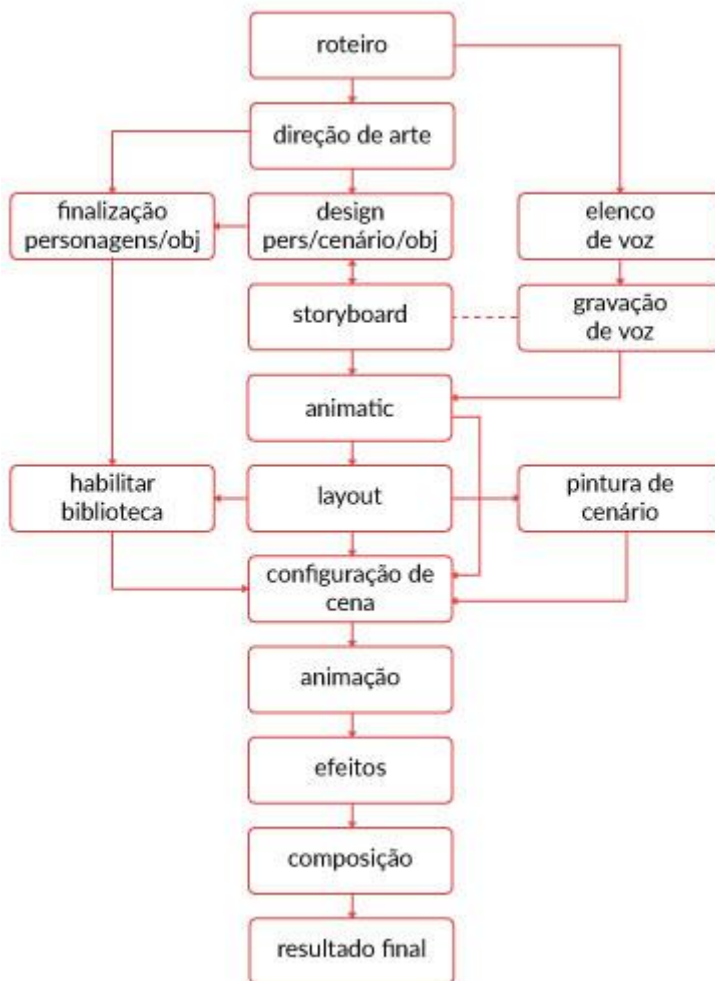
Pensei em um facilitador, uma isca, algo que fosse atrativo o suficiente e que desse o pontapé inicial numa maior conscientização do indivíduo sobre a dislexia. Com o objeto final desse projeto, a comunidade em geral ganharia muito.

1.3 METODOLOGIA

O desenvolvimento deste projeto é executado com base nos métodos e etapas descritos no livro *Producing Animation* (2011), com adaptações feitas pela autora, para a produção de uma peça de motion graphics, dando ênfase a partes consideradas mais relevantes ao formato do vídeo. O processo do motion graphics se mostra, na prática, bastante flexível. (VELHO, 2008)

Abaixo, segue um fluxograma do método escolhido, com todas as etapas listadas pelas autoras, que englobam qualquer peça de animação a ser idealizada.

Figura 4: Fluxograma da metodologia do livro Producing Animation



fonte: Catherine Winder e Zahara Dowlatabadi Producing Animation (2011)

Através da experiência em projetos feitos em motion anteriormente, e pelo método ser complexo demais para a produção sem possuir uma equipe, essa metodologia foi simplificada para a produção do objeto deste projeto. Segundo o autor Velho (2008):

“Em resumo, o aspecto espacial ou pictórico do ‘modo de fazer’ no motion graphics leva a estágios projetuais e processos parecidos com os do design gráfico, tais como definição de objetivos, pesquisa, conceituação, e estudos de soluções envolvendo formas, cores e composição.” (VELHO, 2008, pg. 38)

Figura 5: Fluxograma da metodologia adaptada pela autora



Fonte: autora

1.3.1 Conceituação

A primeira etapa consiste em definir o problema de forma clara, analisando todas as possíveis variáveis que englobam o assunto e a mídia. Toda a base empírica deve ser formada agora, tratando da formulação visual e simbólica do objeto, frente ao entendimento do conteúdo a ser passado. Segundo Velho (2008), “pode ser mais simples e objetivo, ou mais profundo, por exemplo, através do uso de analogias, metáforas e simbolismos.”

Segundo Krasner (2008), a parte analítica do motion possui quatro fases subsequentes: Definir o objetivo, definir o pesquisar sobre o tema, público alvo e definir seus limites. Partindo do princípio que o objetivo da peça foi bem definido na introdução desse trabalho, ficamos com três tópicos: pesquisar sobre o tema, definir o público alvo e definir seus limites.

1.3.2. Pesquisa visual

Após definidos os conceitos do vídeo, partimos para uma análise mais estética. Compila-se uma pesquisa de formas, cores, estilos de motion e de ilustração. Pesquisa-se vídeos já feitos e que obtiveram sucesso ao comunicar com o público alvo, e vídeos existentes na área do conteúdo a ser passado. Com um breve estudo e comparação da composição visual dessas peças, chega-se a um estilo de motion a ser utilizado para o vídeo final.

1.3.3. Roteiro

Com o conteúdo bem definido, inicia-se a roteirização, que no caso de um vídeo de motion, é breve. Nessa etapa, o conteúdo começa a ser lapidado em uma sequência, juntamente com a identificação da necessidade de narrações e efeitos sonoros. Todo o conteúdo é separado em um fluxo compreensível, que vai guiar toda a produção que se segue.

1.3.4. Storyboard

Consecutivamente ao roteiro, o storyboard dá vida e formas ao roteiro. Visando especialmente a definição de ações gráficas e a maneira como são mostradas e encadeadas, incluindo estudos de movimento e ritmo. Feito em imagens paradas, que possuem uma continuidade, ainda não é produzido no software de animação. O estilo gráfico escolhido é

aplicado e adequado ao conteúdo, juntamente com a escolha de tipografia e posicionamento de letterings.

1.3.5. Animatic

Após o storyboard, são feitos pequenos filmes de estudo com efeitos sonoros e áudio com o ritmo correto, que servem em paralelo para a criação do sound design. Sem refinamento, o animatic nos dá clareza de como tudo deve parecer no final.

1.3.6. Gravação de voz/áudios

O som é essencial para que a mensagem do vídeo seja transmitida corretamente. Essa etapa é crucial para todo o ritmo e conexão que o motion terá com o público alvo, moldando e construindo em si boa parte do significado emocional do objeto final.

1.3.7. Animação

Após todas as etapas anteriores, é hora da animação em si. Os objetos produzidos para cada cena, juntamente com o estudo de fluxo, som, narração são aplicados e desenvolvidos no software escolhido.

1.3.8. Verificação

Com o vídeo finalizado, existe a necessidade de ficar atento a pequenos refinamentos que venham a ser necessários, seja de fluxo de informações, seja com alguma informação que acabou ficando em excesso no vídeo. Através da verificação, dá-se o acabamento final do vídeo.

1.3.9. Resultado final

A renderização do vídeo motion graphics em um formato H.264, pronto para ser colocado online.

1.4 CRONOGRAMA

Segue na tabela a seguir o cronograma de entrega das partes desse projeto de conclusão de curso:

Data de entrega	Atividade
19/09/16	Entrega da Introdução
28/09/16	Revisão e entrega da Introdução
03/10/16	Entrega da Revisão Bibliográfica
10/10/16	Revisão e entrega da Revisão Bibliográfica
19/10/16	Entrega do Desenvolvimento: Conceituação e Pesquisa Visual
22/10/16	Revisão do Desenvolvimento: Conceituação e Pesquisa Visual
26/10/16	Entrega do Desenvolvimento: Roteiro
03/11/16	Revisão do Desenvolvimento: Roteiro
11/11/16	Impressão do PCC I

PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

2.1 DISLEXIA

2.1.1 O que é

Resumidamente, a dislexia é uma condição que ainda é amplamente estudada, e suas origens ainda um tanto obscuras. A maioria dos estudos cai no campo dos estudos psiconeurológicos (IANHEZ, 2002). O que se pode dizer é que a dislexia é causada ou por uma condição congênita, relacionada a uma alteração cromossômica hereditária, ou a causas adquiridas, como dificuldades no momento do parto que poderiam levar a alterações cerebrais. (TEIXEIRA e GUIMARÃES, 2013)

Atualmente, podemos observar um fenômeno de “vulgarização” do termo dislexia. Qualquer distúrbio de linguagem apresentado pela criança, logo é qualificado como dislexia, tanto pelos pais como pela escola. O problema nem sempre está na criança, e sim, na forma da cobrança e acompanhamento da educação, sob a responsabilidade familiar, ou nos processos formais de aprendizagem, sob responsabilidade da instituição escolar. Além dos problemas de didática, temos também a alfabetização precoce - cada vez mais as crianças estão menos prontas para iniciar o processo e são identificadas dificuldades de aprendizagem que, na realidade, não existem. (TEIXEIRA e GUIMARÃES, 2013)

Em 2003, o *Annals of Dyslexia*, elaborado pela International Dyslexia Association, propôs a seguinte definição:

“Dislexia é uma dificuldade de aprendizagem de origem neurológica. É caracterizada pela dificuldade com a fluência correta na leitura e por dificuldade na habilidade de decodificação e soletração. Essas dificuldades resultam tipicamente do déficit no componente fonológico da linguagem que é inesperado em relação a outras habilidades cognitivas consideradas na faixa etária.” (IDA, 2003)

Malformações em regiões responsáveis à interpretação da linguagem são a principal suspeita da causa da condição, uma vez que o dislético é perfeitamente capaz de se destacar em muitas outras áreas não relacionadas a linguagem. Segundo um levantamento feito pela Associação Brasileira de Dislexia (ABD), em média, 40% dos casos

diagnosticados na faixa mais crítica, entre 10 a 12 anos, são de grau severo, 40% são de grau moderado e 20% de grau leve. Se a dislexia for diagnosticada e tratada adequadamente, o paciente pode ter melhora de até 80%.

Para a criança disléxica, o método multissensorial surge como ideal durante o aprendizado. Sem se prender ao tradicional ensino de escrever e ler, e com o objetivo de trabalhar a criança, para que aprenda nomes, sons e fonemas de forma duradoura, esse método multissensorial se privilegia do uso de visão, audição e tato. (TEIXEIRA e GUIMARÃES, 2013)

2.1.2 Sintomas

Para Ianhez (2002) estes são sinais importantes de dislexia na idade escolar:

- Lentidão na aprendizagem, principalmente de leitura e escrita, tendo um desempenho escolar abaixo da média em matérias que dependem especificamente desses dois aspectos;
- Desatenção e dispersão;
- Melhores resultados nas avaliações orais do que nas escritas;
- Dificuldade de coordenação: para escrever, desenhar e pintar. É um indivíduo muito descoordenado;
- Dificuldades em organização sequencial, tempo, espaço, direção, memorização;
- Esquecimento de palavras;
- Timidez excessiva;
- Desinteresse ou negação total da necessidade de ler;
- Leitura demorada e com erros;
- Soletração difícil;
- Persistência nos erros, mesmo recebendo ajuda;
- Desnível entre o que ouve e o que lê: compreende muito bem o que ouve, mas não entende o que lê;
- Demora muito mais tempo na realização dos trabalhos de casa;
- Não gosta de ir a escola;
- Inconstâncias no desempenho.

2.1.3 Tratamento

Não existe cura para a dislexia, mas com o acompanhamento profissionais como fonoaudiólogos, psicólogos e pedagogos, há uma melhora significativa na vida do dislético. Procurar escolas que possuam uma metodologia para como tratá-lo também é uma sugestão. Os professores devem estar atentos a essa possibilidade e prestar atenção em seus alunos.

Os pais também têm um papel primordial, já que conhecem seus filhos melhor do que ninguém e por este motivo precisam ficar atentos ao baixo rendimento, as frustrações que enfrentam, no que tem dificuldade, e estarem sempre abertos ao diálogo. Manter uma atitude positiva e estar sempre incentivando o dislético é fundamental para que ele possa ter uma boa autoestima. (TEIXEIRA e GUIMARÃES, 2013)

2.2. MOTION GRAPHICS

2.2.1 Origem e significado

Sua primeira grande aparição ocorreu no cinema por volta dos anos 50, através do trabalho icônico do designer gráfico americano Saul Bass, com os créditos iniciais do filme *The Man with The Golden Arm* (1955), assim como citado na introdução desse projeto. Até os anos 1970, as mais significativas incursões de design gráfico no cinema e na TV eram realizadas em película, utilizando técnicas de animação convencional (VELHO, 2008). Até esse momento, a técnica mais utilizada para a produção desses projetos era combinar imagens gráficas bidimensionais com movimentos reais, o que já existia no âmbito da fotomontagem. Isso só mudou nos anos 1980, com o desenvolvimento de ferramentas tecnológicas de modelagem 3D e computação gráfica. Foi quanto o termo “motion graphics” surgiu.

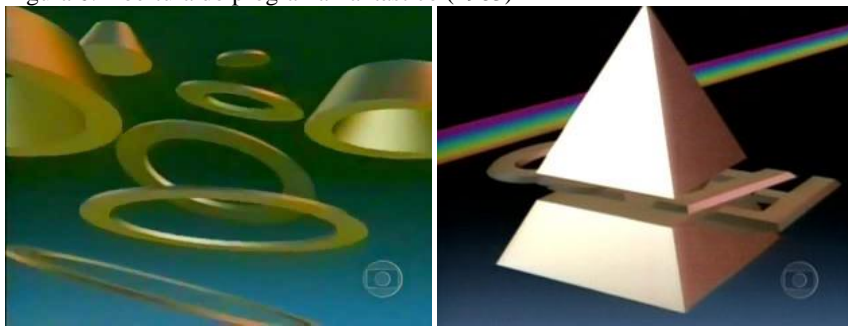
“Em suma, proponho o entendimento do termo motion graphics como uma área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço-tempo camadas de imagens de todo o tipo, temporalizadas ou não (vídeo, fotografias, grafismos e animações), juntamente com música, ruídos e efeitos sonoros.” (VELHO, 2008)

O motion graphics deve ser entendido como linguagem, e enquanto linguagem, é multidisciplinar e híbrida. É um poderoso comunicador pois utiliza de sons, fluxo de informação variado, e movimento.

“Na tentativa de uma definição, sobressaem dois aspectos: do ponto de vista técnico, motion graphics poderia ser descrito, portanto, como uma aplicação mista de tecnologias de computação gráfica e vídeo digital; e no plano conceitual, como um ambiente privilegiado de exercício de projeto gráfico através de imagens em movimento.” (VELHO, 2008)

É uma técnica que está em constante evolução, já que seus meios estão sempre se dinamizando e agregando outros elementos de novos softwares, enriquecendo-se sempre. Por isso, pode ser complexo de ser entendido, e às vezes sintetizado em um estilo. O 3D foi amplamente utilizado durante os anos 80, quebrando o conceito de “animação de elementos bidimensionais”, não deixando de ser, no entanto, considerado motion graphics por sua técnica de criação e aplicações.

Figura 6: Abertura do programa Fantástico (1983)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=8xrUd-K88Ec>

Através de observação, chega-se a conclusão que as animações mais recentes possuem muito menos profundidade, sendo em sua maioria com fundos chapados, e com pouca textura. Essa tendência pode ser observada na abertura mais recente do mesmo programa na imagem abaixo:

Figura 7: Abertura do programa Fantástico (2015)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ZUCA3m5rX6c>

Por causa dessa linha de trabalhos com cores puras e com menos efeitos, existe a vantagem de se trabalhar com motion graphics quando se tem uma equipe pequena, as vezes de um indivíduo só. Sua forma de produção é muito mais automatizada pelo software do que a animação tradicional.

“Na animação convencional, os animadores chefes (key animators) desenhavam os quadros-chave e, a partir deles, os animadores assistentes (in-betweeners) desenhavam os quadros intermediários (in-betweens); no motion graphics, os quadros-chave são determinados pelo artista de motion graphics, e as ferramentas de software geram quadros intermediários pela interpolação matemática da variação de valores de certas propriedades dos elementos visuais entre os quadros chave.” (VELHO, 2008)

2.2.2 Aplicações

Segundo Velho (2008), existem três grandes utilizações para o motion graphics: no meio do cinema, televisivo e de vídeos independentes.

- Aplicados a cinema, TV e vídeos:

- Créditos de abertura e encerramento – Motions voltados a introduzir e encerrar conteúdos;
- Interferências de apoio – Geralmente letterings ou elementos animados que ajudam a entender narrativa do programa ou história;
- Intertítulos – Informam divisões internas das seções dos programas de TV e até mesmo de vídeos na internet.

- Aplicados principalmente a televisão e a vídeos:

- Vinhetas de identidade visual – Motions produzidos para vídeos da internet, um exemplo seria para canal de youtubers se diferenciarem, e emissoras de televisão, para exibição nos intervalos da programação para reforçar a identidade visual;
- Suporte de infografia para programas jornalísticos e esportivos – Elementos animados que dão suporte para matérias jornalísticas e coberturas esportivas;
- Spots comerciais – Publicidade em motion especialmente produzida para o intervalo da programação de emissoras de TV destinado a vender produtos de terceiros;
- Chamadas de programação – Material de divulgação dos programas de emissoras de TV veiculado nos intervalos da programação;

- Interprogramas – Peças animadas de curta duração, em geral entre 30 segundos e 1 minuto, de cunho cultural ou informativo, que ajudam a preencher o intervalo da programação das emissoras de TV;

- Suporte de infografia para vídeos institucionais e educativos – Material de informação iconográfica e textual que servem de apoio a programas de caráter didático ou institucional.

- *Aplicado principalmente a vídeos:*

- Videoclipes – Trabalhos associados à divulgação de artistas musicais;

- Videoarte e vídeo experimental – Experiências artísticas com objetivo de experimentação da linguagem audiovisual, desvinculadas de canais de distribuição comercial convencionais, muito disseminadas pela internet;

- Poesia visual – Experiências utilizando texto poético em movimento, com ênfase na visualidade das tipografia. Um exemplo de poesia virtual são os vídeos de letras de músicas, ou animação de poemas falados, onde a escrita é fonte de novas camadas semânticas;

- Vídeos narrativos de curta duração – Material produzido, em geral, para a internet, voltados para distribuição, exibição e compartilhamento de vídeo digital. O Youtube é um bom exemplo de site que contém vídeos narrativos.

DESENVOLVIMENTO

3.1 CONCEITUAÇÃO

3.1.1 Pesquisar sobre o tema

Esse projeto considera a dislexia como: “A dislexia é uma condição genética neurológica, que quando descoberta desde os primeiros anos de escola e acompanhada por profissionais, deixa de ser um fator incapacitante, permitindo que o disléxico viva normalmente em sociedade”.

Os tópicos a serem abordados no vídeo final, seguindo uma ordem de importância e fluxo de informações são exemplificados na lista abaixo, que cita os principais tópicos a serem abordados e sua ordem de reprodução durante o vídeo, para a elaboração de um roteiro mais preciso:

- O que é dislexia?
- Principais sintomas e idade de manifestação;
- Quais os profissionais que podem ajudar?
- Conduta dos professores com o disléxico;
- Conduta dos pais com o disléxico;
- Dicas para ajudar com um melhor aproveitamento do estudo para os que são disléxicos.

3.1.2 Público Alvo

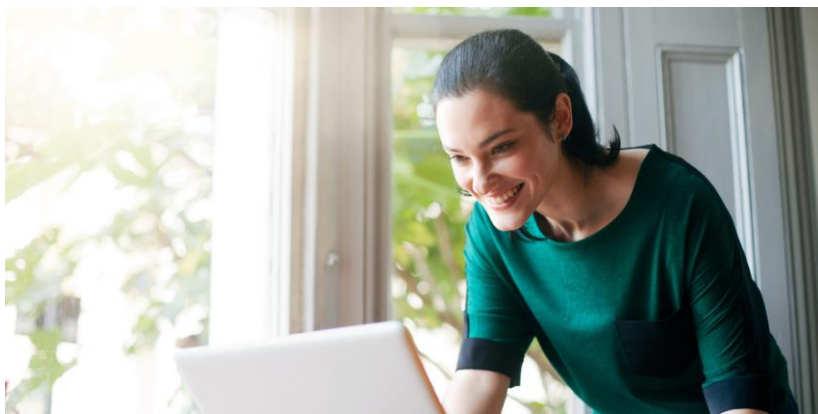
O público alvo para esse projeto é aquele que convive diretamente com alguém disléxico na idade em que a dislexia começa a se mostrar, sendo ele:

- Primário: Pais de crianças entre 4 e 9 anos de idade, por serem os principais responsáveis pelo comportamento e bem estar do disléxico nesse período de suas vidas. São os principais agentes de mudança e de ajuda.

- Secundário: Professores de ensino pré-escolar e fundamental;
- Terciário: Os próprios disléxicos mais velhos que a idade de escola primária e fundamental, que já possuem capacidade de distinguir os sintomas em si próprio.

Para melhor exemplificar o público alvo primário, segue um estudo de personas:

Figura 8: Imagem figurativa da persona Carla.



Fonte: <http://www.shutterstock.com/pic-899958204/stock-photo-happywoman>

Mãe: Carla Soares, 35 anos, possui um filho chamado Felipe de 8 anos disléxico, mas ela não sabe dessa condição. Nascida e criada em Florianópolis, formou-se em arquitetura mas após o nascimento do filho, virou “mãe em tempo integral”. É casada com Ricardo há 9 anos, e adepta as novas tecnologias: possui contas no Facebook, Instagram, Twitter, e etc. Troca mensagens e curtidas com a família e os amigos. Faz parte de um círculo de amigas íntimo, onde todas são mães, e saem uma vez por semana para colocar o papo em dia. Pertence a classe média, leva uma vida confortável, mas não esbanja mordomias. Há quase dois anos vê o filho tendo dificuldades em aprender certas matérias na escola, mas acha que é uma condição natural de ele ter mais facilidade em certas disciplinas que outras, e acha que a falta de vontade de ele ir à escola é normal em todas as crianças. Elétrica e cheia de disposição, gosta muito de sair e organizar as viagens e passeios da família, as festas das amigas, e vive cheia de ideias. Não gosta de atividades que requerem muita leitura; constantemente brinca com Ricardo sobre ele ser doido de conseguir ler todos aqueles livros de direito.

Figura 9: Imagem figurativa da persona Ricardo.



Fonte: <http://www.shutterstock.com/pic-479909584/stock-photo-confidentbusinessman>

Pai: Ricardo Soares, 39 anos. Formado em direito, nascido e criado em São Paulo, preferiu ir para Florianópolis para fugir do caos da grande metrópole. Conheceu Carla numa festa universitária, levado por alguns amigos na firma em que havia começado a advogar. É ele quem leva o sustento pra casa, trabalhando em tempo quase integral durante a semana, deixando-o com poucos momentos com o filho pequeno. Não dá muita atenção as dificuldades de Felipe na escola, mas gostaria de poder. É menos conectado que Carla, mas possui conta no Facebook, onde conversa e mantém contato com a família de São Paulo. Mais reservado que a esposa, gosta de passar seu tempo livre em casa assistindo filmes com ela e o filho, do que sair. É conciso nas palavras, o que o torna um excelente advogado, mas possui dificuldade em expressar sentimentos através delas, preferindo demonstrar afeição através de seu trabalho, para proporcionar um bom futuro para a família.

3.1.3 Limites do projeto

Este projeto não aborda o assunto em sua profundidade, como níveis de dislexia, todos os possíveis sintomas, entre outros. Não é de

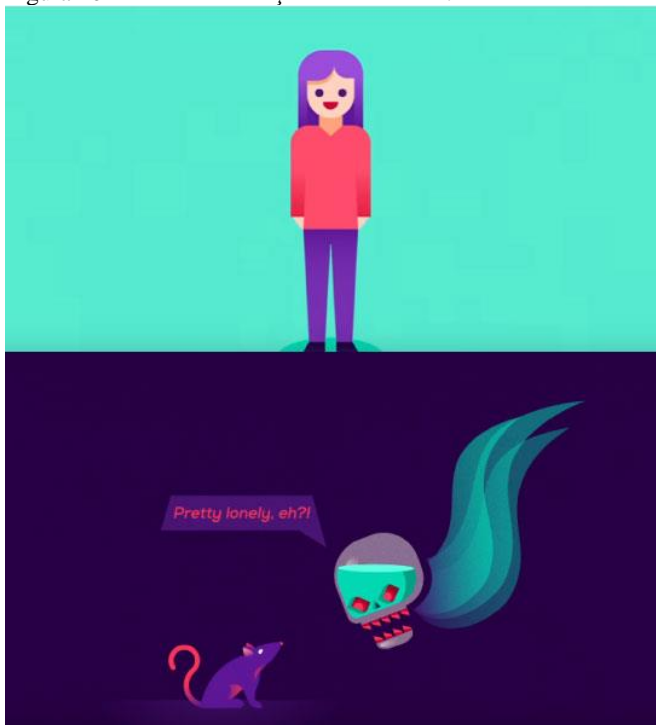
responsabilidade do vídeo final tornar o público alvo em um especialista em dislexia, apenas dar um início de conteúdo para aqueles que desejarem saber mais sobre o assunto.

3.2 PESQUISA VISUAL

Os vídeos analisados foram todos retirados do Facebook, rede social alvo para compartilhar o vídeo final do projeto. A partir de uma observação com os vídeos mais compartilhados pelo público alvo no Facebook, selecionei três deles para fazer minha análise visual. Para isso, utilizei o método de Jim Bizzocchi, com seu artigo “Games and Narrative: An Analytical Framework”.

3.2.1 Addiction – Autor: Kurzgesagt.

Figura 10: Prints da animação “Addiction” .



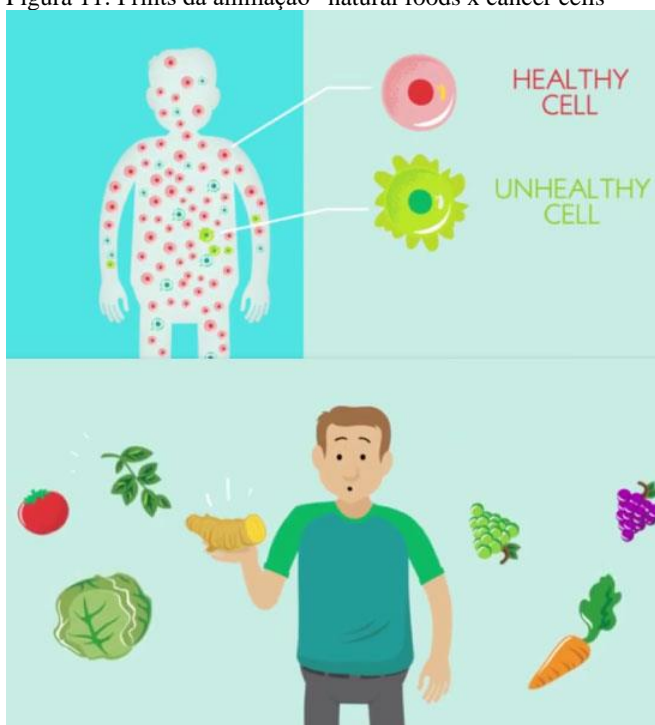
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ao8L-0nSYzg>

Categoria	Descrição
Resumo	O vídeo aborda o tema do porquê ficamos viciados em drogas, explicando didaticamente estudos que comprovam que o que vicia não é apenas o componente químico, mas também o isolamento social e as angústias que levam o viciado a voltar a consumir drogas. Foi compartilhado no Facebook por vários amigos meus.
Storyworld	Vários cenários: um laboratório, casas, hospital, guerra, jardim, cidades.
Personagens	Diversos personagens: cientistas, pessoas comuns, veteranos de guerra, ratinhos.
Emoção	Existe um tom sombrio na forma com que a animação é apresentada, apesar das cores serem bem saturadas e levarem o observador a uma estética “infantil”. O final é a parte em que se explana o real motivo do vício, trazendo um alívio e uma reflexão profunda.
Narração	Presente.
Interface narrativa	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Texturas</i>: Texturas pouco utilizadas, algumas cenas possuem degradê, mas são raras. • <i>Cores</i>: Roxo, vermelho, verde. Majoritariamente chapadas, tendo entre si pouca variação de matizes durante as cenas e muito contraste entre eles. • <i>Dificuldade de execução</i>: Alta, devido aos movimentos “rigados” dos personagens e ao constante “pop up” de elementos gráficos nas cenas. Isso requer um alto conhecimento de software e um bom “flow” de animação, que vem depois de um bom tempo de prática. • <i>Estilo de animação</i>: Flat design
Micro-	Ausentes, por se tratar de uma peça com apenas

narrativas	uma história principal.
Duração	5:41

3.2.2 Natural foods x cancer cells – Autor: Healthy Holistic Living.

Figura 11: Prints da animação “natural foods x cancer cells”



Fonte:

<https://www.facebook.com/healthyholisticliving/videos/1202412816468142/>

Categoria	Descrição
Resumo	O vídeo explica a relação entre células cancerígenas e a capacidade de alimentos orgânicos de as combaterem, e a importância deles em nossa alimentação. O vídeo foi compartilhado por alguns adultos da minha família no Facebook,
Storyworld	Se passa em sua grande maioria num ambiente fechado, como de uma casa. Alguns momentos são ao ar livre, em uma feira de frutos orgânicos, porém, sem nenhum precedente que nos faça conhecer o personagem principal ou maior desenrolar de sua história.
Personagens	Um homem adulto, que é utilizado para exemplificar a forma que as células cancerígenas atuam em nossos corpos, e como os alimentos saudáveis influenciam nessas células.
Emoção	Leve e descontraído. Flutua entre momentos de diagnóstico de câncer, mas de forma breve, e sua possível cura e prevenção. O personagem é levado por um fluxo linear de sentimentos, sem nenhuma reviravolta.
Narração	Presente.
Interface narrativa	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Texturas</i>: apenas nos vegetais, mas a maioria das cenas era chapada, sem texturas. • <i>Cores</i>: Várias matizes, com saturação alta na maioria das cenas, deixando para o fundo ser um pouco menos saturado. • <i>Dificuldade de execução</i>: Média, pois apesar dos elementos em cena não possuem muita complexidade de movimentos, ainda assim o personagem é “rigado” • <i>Estilo de animação</i>: Flat design
Micro-narrativas	Ausentes, por se tratar de uma peça com apenas um personagem e uma história principal.
Duração	2:25

3.2.3 Como os exercícios mudam nossa vida – Autor: Incrível.

Figura 12: Prints da animação “como os exercícios mudam nossa vida”



Fonte:

<https://www.facebook.com/incriveclub/videos/1857317651164062/?permPage=1>

Categoria	Descrição
Resumo	Vídeo que informa sobre os benefícios do seu corpo em se exercitar em curto, médio e longo prazo. Circula atualmente entre pessoas mais velhas do meu Facebook.
Storyworld	Se passa num ambiente fechado, dentro de uma casa.
Personagens	A personagem principal é uma jovem adulta, que se exercita, e dois personagens secundários que aparecem brevemente sem influenciar a narrativa.
Emoção	Linear, sem surpresas. Muito didático e leve.
Narração	Ausente.
Interface narrativa	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Texturas</i>: ausente de texturas. • <i>Cores</i>: Predominantemente primárias, com saturações variadas.

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dificuldade de execução</i>: Baixa, pois o personagem realiza um walking cycle simples, fácil de ser animado com a mesma base o vídeo inteiro. Letterings pouco complexos, fluxo de animação simples. • <i>Estilo de animação</i>: Flat design
Micro-narrativas	Ausentes, por se tratar de uma peça com apenas um personagem e uma história principal.
Duração	1:07

A partir das características observadas em cada vídeo e explanadas acima, existe uma diretriz que pode ser seguida no vídeo final:

- **Storyworld**: Em sua maioria, poucos lugares (não mais do que dois) são explorados pelos personagens, tendo a história pouca variação de cenários e mundos.

- **Personagens**: Tendo foco em apenas um personagem principal, que vive a narrativa.

- **Emoção**: Sem muita profundidade de sentimentos, a maioria é leve e descontraída.

- **Narração**: Presente em dois dos três vídeos analisados.

- **Interface narrativa**: Texturas praticamente ausentes, tudo muito chapado, com as cores variando suas saturações, mas sem muita variação de matiz, focando geralmente em três cores principais por vídeo. A dificuldade de animação predominante é média, e o estilo de design de todos é o flat design.

- **Micro-narrativas**: Ausente nos três vídeos.

- **Duração**: A média de tempos dos três vídeos fica entre três minutos.

3.3 ROTEIRO

Como explicado no item 3.1.1 esse projeto considera a dislexia como: “A dislexia é uma condição genética neurológica, que quando descoberta desde os primeiros anos de escola e acompanhada por

profissionais, deixa de ser um fator incapacitante, permitindo que o disléxico viva normalmente em sociedade”.

Para transmitir esse conceito o motion graphics ira abordar as seguintes questões:

- O que é dislexia?
- Principais sintomas;
- Quais os profissionais que podem ajudar?
- Conduta dos pais com o disléxico;

Com base nessas considerações a seguinte sinopse foi criada:

Sinopse: Inicialmente, o vídeo introduz ao público o tema dislexia, e para explicar bem, introduzimos o personagem Felipe, um garoto de oito anos de idade que é disléxico e exemplifica as dificuldades comumente sofridas por um disléxico. O dia a dia na escola e seus percalços. Introduzidos os principais sintomas, os profissionais que podem auxiliar Felipe entram em cena: o psicólogo, fonoaudiólogo e o neurologista. O próximo segmento do vídeo afirma que após esse acompanhamento profissional, o disléxico desenvolve-se plenamente, como qualquer outra pessoa.

Essa sinopse foi então desenvolvida na forma de roteiro que segue:

	Vídeo		Áudio
1.			Inicia-se a música de fundo, que é suave e característica de vídeos educacionais.
2.	Um bloco chapado de cor surge, e muda de cor conforme o lettering aparece. Lettering: Dislexia		(Locução OFF)

3.	<p>A cena se monta com os elementos surgindo em tela, juntamente com Felipe olhando para o quadro negro, sem conseguir juntar as letras da palavra “papagaio”.</p> <p>A frase “1. Dificuldade em transformar letras em sons” aparece.</p>		(Locução OFF)
4.	<p>O cenário muda, com seus elementos entrando e montando a sala da casa de Felipe. Ele está no centro da tela, tentando acompanhar a música que toca na televisão, sem conseguir.</p> <p>A frase “2. Dificuldade de memorização (rimas, canções e histórias)” aparece.</p>		(Locução OFF)
5.	<p>Cenário volta para a escola. Felipe está sentando lendo um livro, e enquanto lê, uma nuvem de confusão é vista num balão de pensamento saindo de sua cabeça.</p> <p>A frase “3. Ler e não compreender o conteúdo” aparece.</p>		(Locução OFF)

6.	<p>A tela se divide em duas: primeiro cenário um zoom de uma redação feita por Felipe cuja escrita no canto direito superior diz “nota baixa”. Na segunda parte da tela, Felipe olha para a redação com desânimo.</p> <p>A frase: “4. Baixa auto estima” aparece.</p>		(Locução OFF)
7.	<p>Entra em cena a professora de Felipe, que tenta ajudá-lo com a leitura em um livro, retomando a palavra da primeira cena: papagaio. Felipe diz as letras soltas, sem fazer imagem do que está sendo lido.</p> <p>A frase: “5. Persistência nos erros, mesmo quando recebe ajuda” aparece.</p>		(Locução OFF)

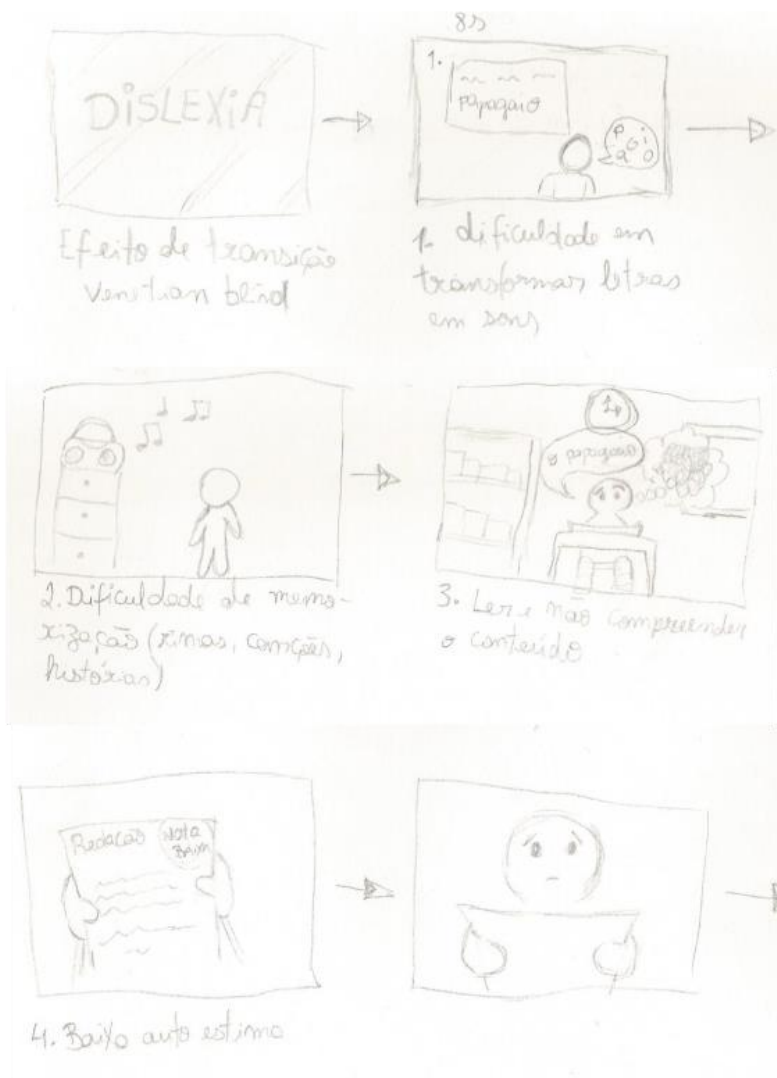
8.	<p>Um bloco chapado de cor surge, e muda de cor conforme o lettering aparece.</p> <p>Lettering: Procure um especialista!</p>		(Locução OFF)
9.	<p>Cenário de um consultório entra em cena.</p> <p>Quatro médicos aparecem. Cada um deles marcado por uma das seguintes profissões: psicólogo, fonoaudiólogo, pedagogo e neurologista.</p>		(Locução OFF)

10.	<p>Um bloco chapado de cor surge, e muda de cor conforme o lettering aparece.</p> <p>Lettering: Com acompanhamento, o disléxico desenvolve suas capacidades plenamente.</p>		(Locução OFF)
-----	---	--	---------------

3.4 STORYBOARD

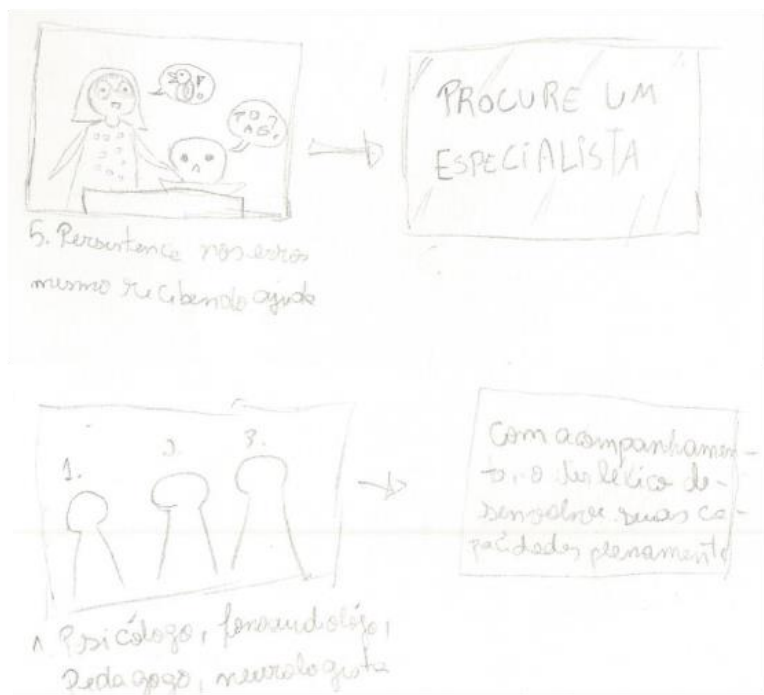
O storyboard foi desenvolvido a lapis, para que a autora tivesse mais liberdade e mais fluidez durante o processo criativo. O roteiro apenas foi fechado após essa etapa, crucial para a análise visual do conteúdo que está sendo transmitido. O vídeo será curto como a maior parte os vídeos analisados, e como o público alvo mais compartilha em suas redes sociais. Depois, o estilo foi definido com base nas animações flat analisadas, com cores chapadas e cores pouco variadas. A paleta de cores segue uma variação da escala CMYK, cujas cores contrastam entre si de maneira visualmente bem utilizada. Não será estranho aos olhos do espectador, já que o objetivo da peça final é ser fácil e rápida de se entender, necessitando que a ergonomia das cores facilite esse trabalho. Após a análise dos vídeos anteriores, pode-se observar uma menor variedade de cores, limitando-se a no máximo 3 em algumas delas. Portanto, a paleta escolhida se enquadra dentro do estudo de pesquisa visual.

Figura 13: Storyboard em papel



Fonte: Autora

Figura 14: Storyboard em papel



Fonte: Autora

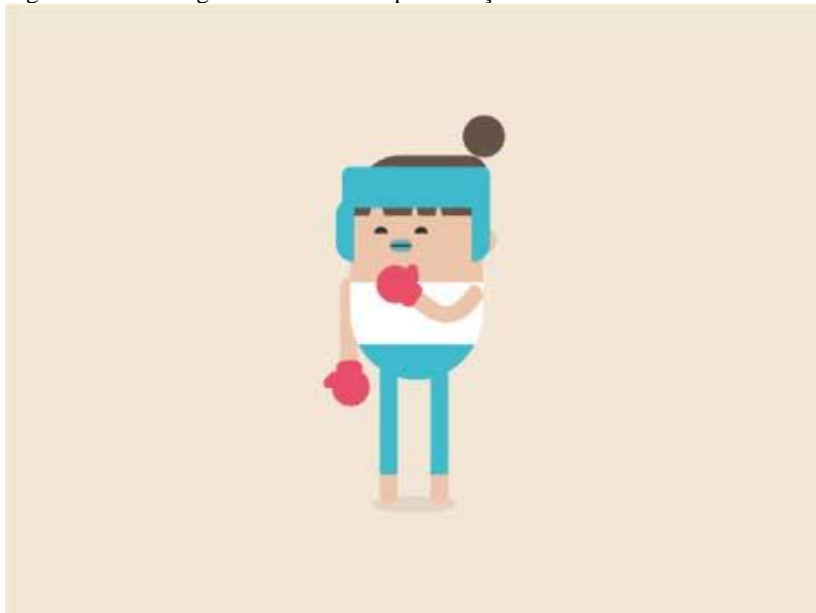
Figura 15: Paleta de cores do vídeo final



Fonte: Autora

O estilo de animação e personagens embasou-se principalmente numa ilustração encontrada no Dribbble enquanto a fase de busca por referências visuais era feita. O estilo flat com cores chapadas e a personagem humana foi utilizado como base mais próxima, e depois, construí um personagem arredondado com pernas compridas e braços esguios, assim como a referência. Apesar do resultado final ter sido bem diferente da referência, as peças de roupa, o formato das mãos e pés, e o rosto simples inspiraram a construção do modelo final do menino e da professora.

Figura 16: Personagem flat referência para criação



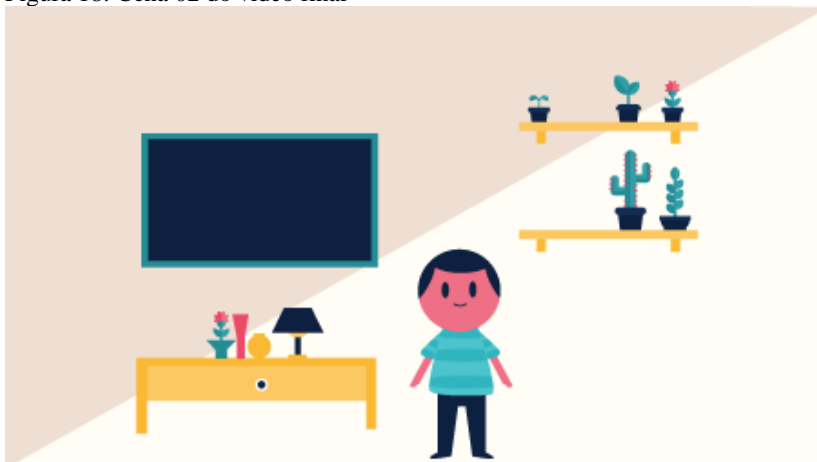
Fonte: <https://dribbble.com/shots/2191959-Rewriting-the-Rules>

Figura 17: Cena 01 do vídeo final



Fonte: Autora

Figura 18: Cena 02 do vídeo final

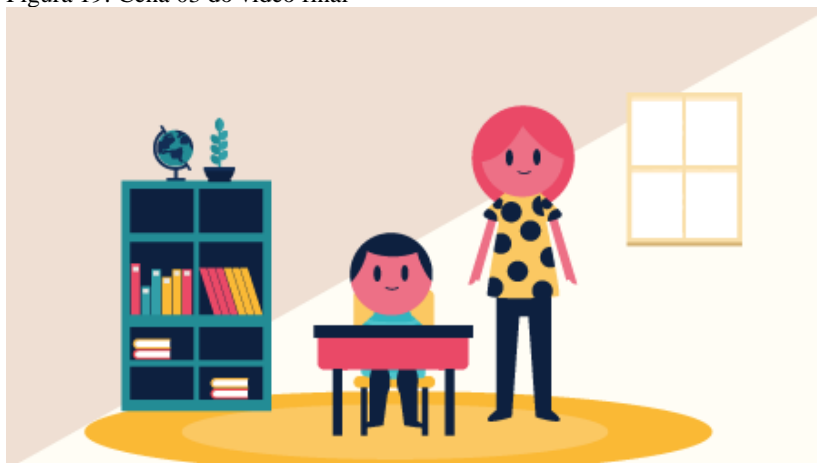


Fonte: Autora

Os cenários escolhidos no roteiro foram: a escola e a casa do personagem. Os objetos em cena representam cada ambiente,

diferenciando-os entre si. Na escola, foi colocado o globo terrestre, o quadro negro, as mesas e a estante com os livros. Na casa, o menino se encontra na sala de estar, para representar que mesmo durante o lazer, a dislexia pode apresentar preocupações.

Figura 19: Cena 03 do vídeo final



Fonte: Autora

3.5 ANIMATIC

A autora decidiu por não produzir um animatic para esse vídeo, por considerá-lo um caminho intrínseco ao vídeo final; produzir um animatic seria quase como já finalizar o projeto, pois as formas e animações são muito simples.

3.6 GRAVAÇÃO DE VOZ E ÁUDIOS

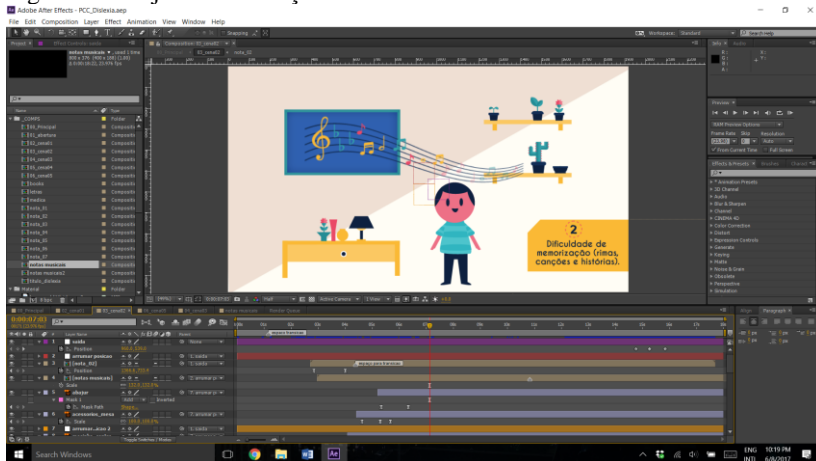
Durante a criação do roteiro, chegou-se a conclusão que não seria necessário a narração das situações, pelo fato de ser um vídeo curto e visualmente explicativo. Ele contou com o auxílio de letterings para chamar e explicar as cenas que se desenrolaram rapidamente. Partiu-se então, atrás da trilha sonora da animação, que deveria ser algo leve e instrumental. Depois de pesquisar em alguns sites de áudios gratuitos, encontro-se a trilha sonora “Little Idea”, do site Bensound, que por ser

leve e divertida, se encaixou perfeitamente com o “feeling” do vídeo final.

3.7 ANIMAÇÃO

A animação foi ilustrada vetorialmente no programa Illustrator, e animada no software de animação After Effects. Após montar todas as cenas individualmente em arquivos separados e as partes que seriam animadas em camadas distintas no Illustrator, importou-se esses arquivos para dentro do After Effects, e o trabalho de fazer tudo se encaixar foi realizado. Os letterings foram adicionados dentro desse software, pois seria mais fácil adicionar efeitos a eles, já que tudo que é criado dentro do After possui mais variáveis para serem animadas.

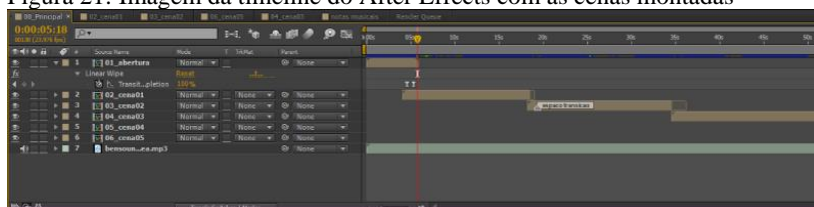
Figura 20: Projeto de animação dentro do After Effects



3.8 VERIFICAÇÃO

Após a animação das cenas separadas, fez-se uma verificação do “flow” do vídeo, com a música e todas as cenas prontas. Algumas correções de timing foram realizadas para melhorar a experiência de assistir as cenas.

Figura 21: Imagem da timeline do After Effects com as cenas montadas



Fonte: Autora

3.9 RESULTADO FINAL

O vídeo final foi renderizado dentro do software no formato H.264, em 1920x1080px de tamanho, e possui 1m19s no total. O link para vê-lo é: <https://vimeo.com/220750658>.

CONCLUSÃO

O projeto de conclusão de curso da autora realizou seu principal objetivo que era o a criação de uma peça audiovisual de curta duração sobre dislexia fazendo uso da linguagem conhecida como motion graphics. A peça foi compartilhada nas redes sociais, para assim, cumprir seu objetivo geral e seus objetivos específicos. Com a metodologia desenvolvida e adaptada, foi possível realizar a produção do vídeo final com apenas 10h de produção total no software After Effects, apesar do processo de conceituação e busca de referências ter tomado mais tempo. Porém, ele foi imprescindível para que houvesse a agilidade que existiu na produção final, e para que a peça atingisse sua total qualidade.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin. HARRIS, Paul. **The Fundamentals of Graphic Design**. AVA Publishing S.A., 2009.

BAER, Kim. **Information Design Workbook**. Rockport Publishers, 2008.

IANHEZ, Maria Eugênia e NICO, Maria Ângela. **Nem sempre é o que parece: como enfrentar a dislexia e os fracassos escolares**. São Paulo: Elsevier, 2002

KRASNER, J. **Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics**. [S.l.]: Elsevier, 2008.

TEIXEIRA, Glades e GUIMARÃES, Vanessa. **Artigo publicado sobre Dislexia**. Disponível em: <<http://www.profala.com/artdislexia18.htm>>
Acesso em 16 de novembro de 2016.

VELHO, João. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia – Anotações para uma metodologia**. UERJ – ESDI. Rio de Janeiro. 2008.